

1985: LADRONES EN LAS SOMBRAS

DURACIÓN: 40 MIN¹

2-5 JUGADORES:

1 vs. 1

2 vs. 1

2 vs. 2

3 vs. 2

¹ Duración estimada.



INTRODUCCIÓN

Es la madrugada del 25 de Diciembre de 1985, y está por llevarse a cabo el robo más grande de artefactos prehispánicos en la Historia mexicana. Tú y tu(s) cómplice(s) entrarán al *Museo de la Cultura Mexica* para llevarse un tesoro millonario... si es que logran escapar a la seguridad del Museo, y las fuerzas sobrenaturales que protegen el legado de los mexicas.








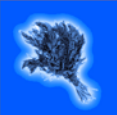









OBJETIVOS: La partida se jugará entre dos bandos:

- **LADRONES** (1-3 jugadores). Robar una selección específica de **ARTEFACTOS** del museo, y huir antes del **TIEMPO LÍMITE**, sin ser eliminados.
- **DEFENSORES** (1-2 jugadores) Eliminar a todos los ladrones.

Esta **MISIÓN** es semi-cooperativa: se incentiva la total cooperación entre jugadores del mismo bando, pero la supervivencia de todos no es requisito para el triunfo de la **MISIÓN**.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

1. Colocar **TABLERO**, piezas de PV, tarjetas y Dados de acuerdo a **REGLAS GENERALES**, a excepción del Mazo de **EVENTOS**, el cual no se usará en esta **MISIÓN**.
2. Entregar **TARJETONES DE PERSONAJE** y sus respectivos *tokens* de inicio, a los jugadores en la partida:
 - **LADRONES**. Uno a dos jugadores: Personajes “2” (amarillo), y “3” (azul). Con Tres jugadores: Agregar “4” (verde).
 - **DEFENSORES**. Uno a dos jugadores: Personaje “1” (rojo) y **FANTASMA**.
3. Para esta **MISIÓN**, personaje “1” inicia partida con los *tokens*: **BASTÓN** (su *token* inicial fijo) + **PISTOLA** + 2 *tokens* **MUNICIÓN** por cada **JUGADOR** en el bando contrario.
4. Colocar **RELOJ DE JUEGO** en **12:00**
5. Elegir **DIFICULTAD** de la **MISIÓN**. Las condiciones son:
 - **NORMAL**. Límite en el **RELOJ DE JUEGO**: **6:00**
 - **DIFÍCIL**. Límite en el **RELOJ DE JUEGO**: **5:00**
 - **MUY DIFÍCIL**. Límite en el **RELOJ**: **4:00**
6. Colocar *tokens* y piezas de jugadores, de acuerdo a la **TABLA**:

	LUGAR		LUGAR		LUGAR
 1	J-12 J-13 L-12		A-4, A-7 E-1, M-6		Ñ-15
 1	L-2 H-5		K-10, J-4		B-15
 1	G-10		B-5, D-1 D-10 M-2		B-2
 2	C-5	 x3 ♥	 		B-2
 2	J-5	 ♥♥	D-4		(si aplica) B-2



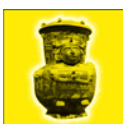
M-12



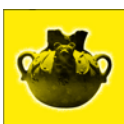
G-15



D-12



B-15



Ñ-11



Ñ-7



Ñ-14



L-13



Ñ-4

REGLAS DE LA MISIÓN:

1. Barajar mazo de ARTEFACTOS y entregar 3 cartas a cada LADRÓN (independientemente de número de jugadores). Jugadores mantienen su mano en secreto de otros.
2. El OBJETIVO inicial de cada LADRÓN será robar 2 de los 3 ARTEFACTOS indicados en su mano, y salir del museo antes de que se termine el tiempo (establecido de acuerdo a la dificultad).
3. Cuando un jugador obtiene uno de los ARTEFACTOS, revela la carta correspondiente, para confirmar que el ARTEFACTO corresponde a su lista de OBJETIVOS.
4. Si MUERE uno de los LADRONES, cada LADRÓN restante adquiere el OBJETIVO adicional de robar uno (1) de los ARTEFACTOS que correspondía robar a su colega caído: elige una carta del LADRÓN muerto, y la agrega a su mano, mientras descarta del juego una de las 3 cartas de su mano original.

REGLA ESPECIAL: El GUARDIA (personaje “1”) está “poseído” por las fuerzas del museo, así que, a pesar de ser HUMANO, comparte OBJETIVO con el FANTASMA, y no puede ser HERIDO ni atacado por éste, ya que son del mismo bando (aún si están en la misma casilla). Si muere, también se convierte en FANTASMA.

NOTAS:

1. En partidas de **1 vs 1**, si un LADRÓN MUERE, su FANTASMA pasa a ser controlado por el jugador contrario. En partidas con más jugadores, el jugador original controla al FANTASMA de su personaje, cuando éste ha MUERTO.
2. En PARTIDAS con 3 jugadores en bando LADRONES, la PARTIDA termina cuando dos de ellos se declaran MUERTOS.
3. Recuerda: en esta MISIÓN no se usan las tarjetas de EVENTO.
4. Si deseas variar aún más la DIFICULTAD para algún bando, sugerimos probar:
 - Mayor reto para LADRONES: Aumentar el OBJETIVO inicial de cada LADRÓN a 3 ARTEFACTOS.
 - Mayor reto para DEFENSORES: Reducir el OBJETIVO de cada LADRÓN a 1 ARTEFACTO.